

Programmazione 1 Modulo 9-11

1° Incontro: STUDIO

Obiettivo: ritrovarsi dopo l'estate, riscoprendo le amicizie che ci sono in parrocchia

Idee/atteggiamenti

- i ragazzi si chiedono cosa hanno di unico e speciale, che gli piace: cosa possono offrire alla squadra.
- provano a chiedersi il motivo della loro partecipazione al gruppo
- cercano di integrare le varie capacità e a relazionarsi con gli altri.

Attività: si preparano delle carte con i simboli degli sport, e ogni ragazzo sceglie quello che preferisce. Dovrà poi spiegare agli altri perché lo ha scelto, cosa lo rende speciale e cosa li rende adatti a fare quello sport.

Dopodiché, i ragazzi si mettono insieme a decidere lo stemma della loro squadra, e poi ognuno farà la sua maglietta (su un foglietto) che verrà poi appesa nel filo comune della squadra. Easter egg: se un educatore è particolarmente burlone, può anche citare sport assurdi tipo chess-boxe o stone skipping.

Domande:

Qual è lo sport che preferisci? Perché? cosa lo differenzia dagli altri?

Che ruolo hai o vorresti avere?

Che qualità sono necessarie per fare questo sport? Resistenza, prontezza, agilità...

Hai mai pensato che il gruppo acr potrebbe essere come una squadra? Ci sono cose in comune?

Di cosa c'è bisogno per "giocare" all'acr, per stare in questo gruppo?

Nello sport che hai scelto, ci sono degli obiettivi che hai? (o che i giocatori hanno) E tu, quale caratteristica pensi di dover "allenare" quest'anno? (l'educatore può suggerire: timidezza, parlare troppo...)

2° Incontro: ANIMAZIONE

Obiettivo: testimonianza con ospiti appartenenti all'AC che spiegano che cos'è l'Azione Cattolica e come funziona.

Idee/atteggiamenti:

- I bambini si accorgono che ci sono altri gruppi (anche in città diverse) nell'AC che si riuniscono come loro per gli stessi scopi.
- I bambini capiscono che il percorso con AC va avanti anche dopo l'ACR, con altre persone ed attività e che anche se simili, andando avanti col tempo, i modi con cui si sta nel gruppo e di testimoniare cambia

Attività

- Viene un testimone appartenente alla realtà parrocchiale di Azione Cattolica che parla di che cos'è e delle fasce d'età (evidenziando le differenze) di cui l'AC si compone. Il testimone fa costruire ai bambini delle barchette di carta (tipo origami) sulle quali verranno scritte delle risposte alle seguenti domande:
 - **Interno dell'imbarcazione**
 1. Chi vorremmo a chiamare a salire a bordo con noi?
 2. Cosa puoi dare tu per motivare gli altri a stare in ACR?
 - **Esterno imbarcazione**
 1. Cosa vogliamo raccontare di bello della nostra esperienza con l'ACR?
 - **Vela**
 1. Cosa ti invoglia a stare in ACR, anche quando sei di cattivo umore?
 2. C'è qualcuno che ti dà la spinta quando sei giù di morale?
 - NB: Le risposte vanno inserite nella posizione indicata sulla guida

3° Incontro: SERVIZIO

Obiettivo: far riflettere i ragazzi sulle cose belle che vivono all'ACR per poter essere più convincenti nell'invitare gli altri.

18Mentre camminava lungo il mare di Galilea, vide due fratelli, Simone, chiamato Pietro, e Andrea suo fratello, che gettavano le reti in mare; erano infatti pescatori. 19E disse loro: «Venite dietro a me, vi farò pescatori di uomini». 20Ed essi subito lasciarono le reti e lo seguirono. 21Andando oltre, vide altri due fratelli, Giacomo, figlio di Zebedeo, e Giovanni suo fratello, che nella barca, insieme a Zebedeo loro padre, riparavano le loro reti, e li chiamò. 22Ed essi subito lasciarono la barca e il loro padre e lo seguirono" (Matteo 4.18-22).

Idee/atteggiamenti:

- come i discepoli, anche i ragazzi a un certo punto hanno scelto di seguire Gesù
- come i discepoli che considerano la proposta, si chiedono se "ne vale la pena" di venire agli incontri: a volte sarebbe più facile fare altro.
- come i discepoli scelgono di sacrificare qualcosa per vivere con Gesù (che va beh vuoi mettere, invece di fare il normale pescatore), anche i ragazzi possono pensare al valore di stare con Lui e invitare gli altri: insieme è più bello.

Attività: pensare a un modo convincente per invitare un amico, raccontando una cosa bella del gruppo acr (se non ci credi per primo tu, non convinci nessuno). Eventualmente, si può fare la classifica dei modi più assurdi o efficaci per invitare qualcuno alla Festa del Ciao. (minacciare con un calzino puzzolente)

Poi si produce materialmente l'invito. (maglietta, pesce, mina antiuomo)